GAME • Ajude a salvar o laboratório do Dexter!

Abril

RECREIO

Feliz 2002!

ANO NOVO
Veja como é a festa pelo mundo

Gire o disco para mudar a sua capa

R$ 4,50
Ano 2
Nº 94
27/12/2001

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 94

GRÁTIS
Envelope-surpresa
NUMERIX
Com 1 número-robô e um 1 minigibi.

www.RECREIONLINE.com.br

As melhores histórias Disney em dose dupla.

A coleção Grandes Filmes traz mais duas histórias encantadoras para você: Dinossauro e Toy Story 2, que fizeram o maior sucesso no cinema. Diversão total com uma revista para pintar e brincar e um vídeo dublado. Complete sua coleção com estes sucessos Disney.

Já nas bancas.

REVISTA + VÍDEO
APENAS
R$18,90

COLEÇÃO GRANDES FILMES
Disney
Momentos de pura magia!
Diversão para a família inteira!

Disney VIDEOS

EDITORA Abril

© DISNEY
WG PROPAGANDA

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Que época combina com você?**
Faça o teste para saber.

8 FIQUE LIGADO **Férias incríveis**
Veja como pode ser viajar no futuro.

12 PELO MUNDO **Ano-Novo**
Como é a festa em outros países.

14 DIVIRTA-SE **Quadribol**
Por dentro do esporte dos bruxos.

15 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

16 ERA UMA VEZ **O Marisco e o Vaga-lume**
Um conto de Ano-Novo.

18 PASSATEMPO **Cadê?**

20 PARA BRINCAR **Brincadeiras de viagem**
Jogos para se divertir no carro.

24 PASSATEMPO **Labirinto**

25 GAMES **Dexter**
Game Boy

26 BICHOS **A raposa**
Um bicho muito esperto.

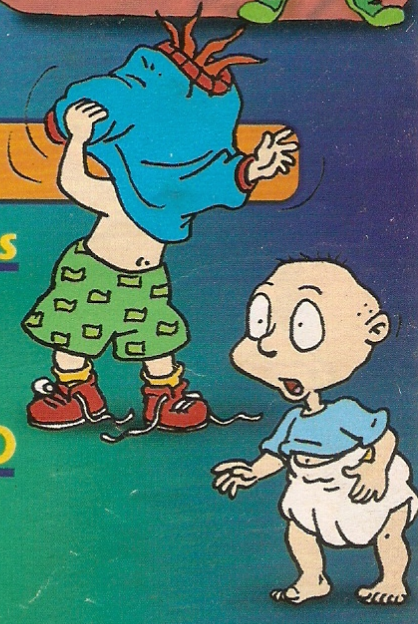
30 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Brinque com os Anjinhos**

39 LETRONIX **Desafio**
Ajude o Zeca com as palavras.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**



CAPA: FÁBIO MOON E GABRIEL BÁ / DIVULGAÇÃO (DEXTER)

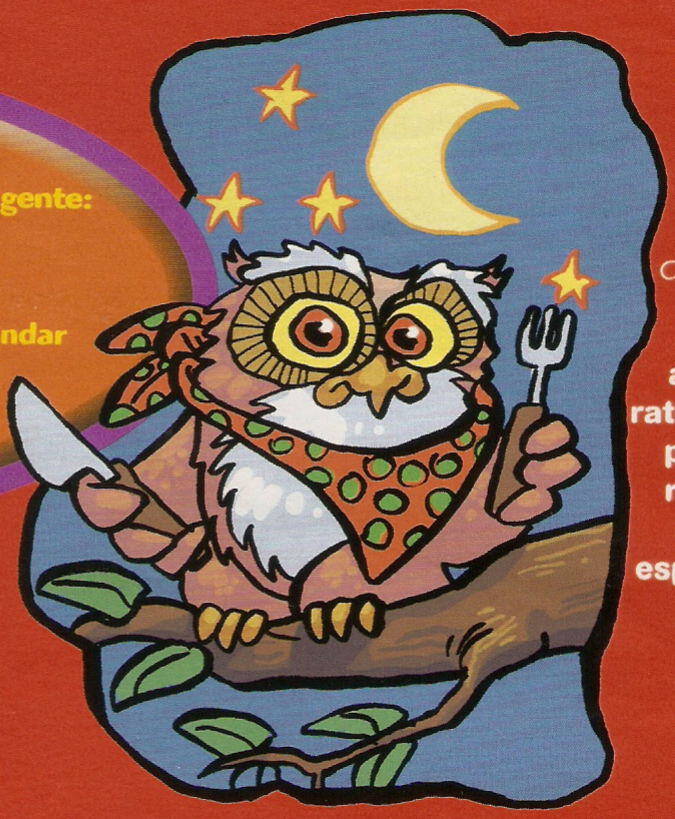
ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



O QUE AS CORUJAS COMEM?

Raony Almeida Ribeiro
Coronel Fabriciano – MG

Elas se alimentam de ratos, besouros, peixes, sapos, rãs, pássaros, cobras. Cada espécie prefere um tipo de comida e a maioria só caça à noite.

QUAL A CIDADE MAIS ANTIGA DO MUNDO QUE AINDA EXISTE?

Joelma Rodrigues de Melo
Águas Belas – PE

É difícil saber com certeza a data em que cada cidade surgiu. Os arqueólogos acreditam que Jericó, Jerusalém e Tel Aviv, que ficam em Israel, e Çatal Huyuk, que fica na Turquia, estejam entre as cidades mais antigas do mundo. Çatal, por exemplo, existe há pelo menos 10 mil anos e as outras há 6 mil anos.

POR QUE OS CUPINS COMEM MADEIRA?

Camila Pimentel de Carvalho
Americana – SP

Eles comem madeira e papel porque seu organismo é capaz de digerir celulose, uma substância encontrada nesses materiais. Para um cupim, viver dentro de uma peça de madeira é como para uma formiga morar em um torrão de açúcar.

Consultoria: LUIS FÁBIO SILVEIRA (ornitólogo do Departamento de Zoologia da USP), MARIA BEATRIZ FLORENZANO (arqueóloga da USP), ANDRÉ VICTOR LUCCI FREITAS (biólogo do Museu de História Natural da Unicamp), SANDRA CAMPOS (pediatra da Unifesp) e LUCIANO RIBEIRO (Instituto do Sono).

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

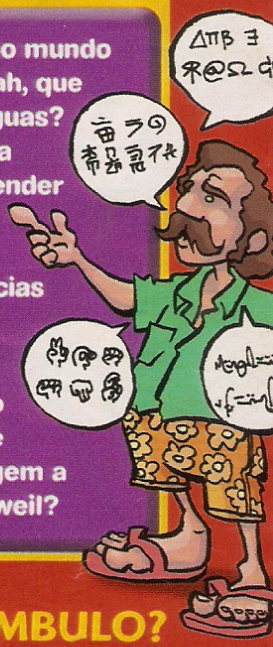
POR QUE OS PLANETAS NÃO SAEM DE SUAS ÓRBITAS?

Ana Lúcia de Andrade, 11 anos
Mauá – SP

Porque o Sol exerce sobre eles uma força chamada atração gravitacional. Se ela não existisse, os planetas do Sistema Solar ficariam vagando pelo Universo. Além disso, cada planeta possui uma força gravitacional própria, que os mantém no mesmo lugar.

VOCÊ SABIA QUE...

- O maior **poliglota** do mundo é Ziad Youssef Fazah, que fala mais de 50 línguas? Ele é libanês e mora no Brasil. Para aprender tudo isso ele estudou muito e trabalhou em agências de turismo e de navegação.
- A raça de cachorro rottweiler tem este nome em homenagem a cidade alemã Rottweil?



O QUE É SER SONÂMBULO?

Raquel Dutra Peixoto
Catanduva – SP

Sonâmbulo é a pessoa que senta na cama, se levanta ou anda pela casa enquanto dorme. Esses movimentos podem ser normais quando acontecem depois de um dia muito agitado e são comuns em crianças de até 4 anos, porque seu sistema nervoso ainda está em formação. Mas, em adultos, eles podem indicar alguma alteração no sistema nervoso. Nesse caso é recomendável procurar um médico.

teste

QUAL ÉPOCA COMBINA MAIS COM VOCÊ?

Se pudesse viajar no tempo, qual seria seu destino? O passado ou o futuro? Responda às perguntas e veja em que período da história você se divertiria mais.

1 Se fosse convidado para uma festa à fantasia o que você escolheria:

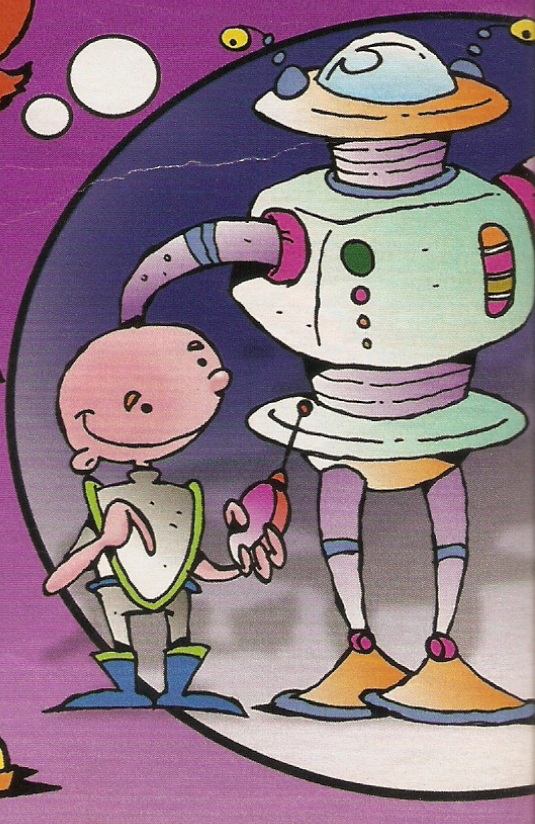
- [ ] A Qualquer roupa confortável.
- [x] B Uma roupa de príncipe ou princesa.
- [ ] C Um macacão de astronauta.

2 Na hora de comer o que você gostaria mais de experimentar:

- [ ] A Uma sopa de mamute.
- [x] B Uma sobremesa bem colorida.
- [ ] C Comida em pílulas.

3 Nas férias você preferiria viajar:

- [ ] A Num cesto preso a um elefante.
- [x] B Num navio pirata.
- [ ] C Num trem muito veloz.



4 Se fosse passar um tempo em uma ilha, você levaria:

- [ ] A Uma barraca.
- [ ] B Livros de histórias e CDs.
- [x] C Seu videogame.

5 Você acha mais legal colecionar:

- [ ] A Conchas coloridas.
- [ ] B Miniaturas de bonecos.
- [x] C Jogos de videogame.

6 Você gosta mais de histórias de:

- [x] A Dinossauros.
- [ ] B Reis, fadas e duendes.
- [ ] C Ficção científica.

7 Qual o melhor programa para o fim de semana?

- [ ] A Um passeio em um parque.
- [x] B Visitar um castelo.
- [ ] C Ver um filme 3D.

8 Qual destes desenhos você prefere?

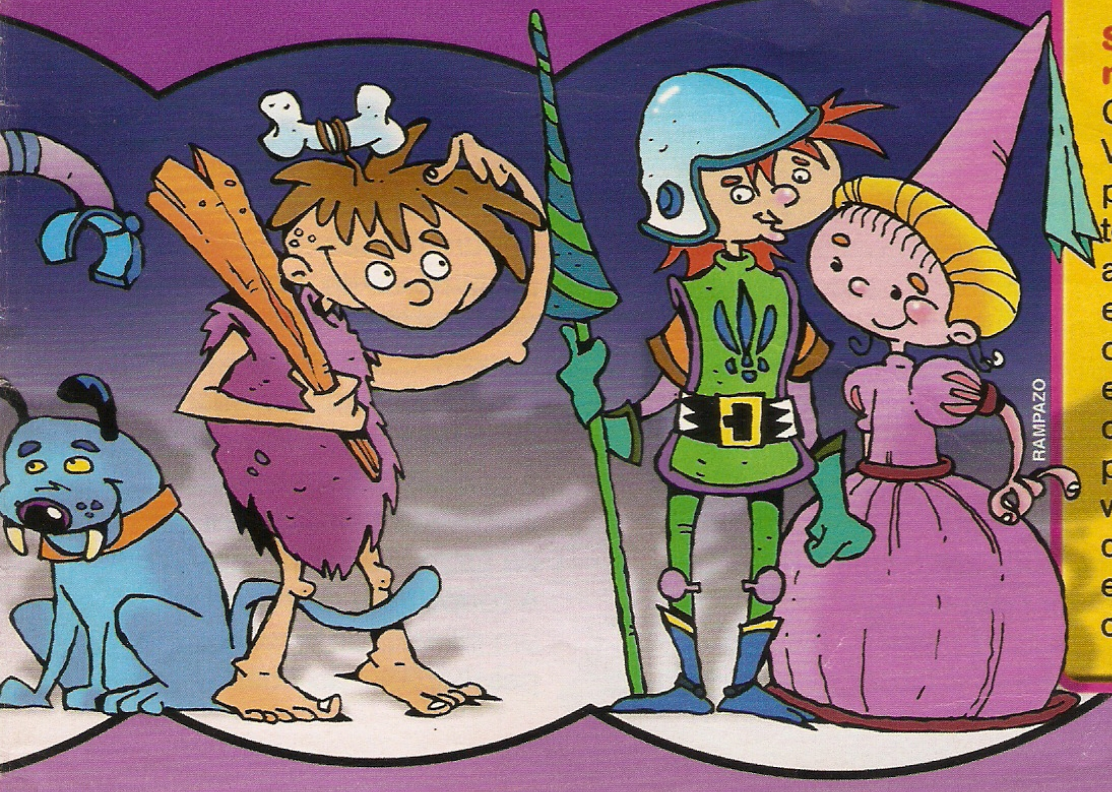
- [x] A *Os Flintstones.*
- [ ] B *Cinderela* e *Robin Hood.*
- [ ] C *O Mundo de Dexter.*

9 Qual profissão parece ser a mais legal?

- [ ] A Biólogo.
- [x] B Escritor.
- [ ] C Cientista.

10 Em que lugar você gostaria de comemorar seu aniversário?

- [x] A Num acampamento para se divertir com a turma.
- [ ] B Numa festa com muita música e animação.
- [ ] C Num parque de diversões cheio de atrações radicais e jogos.



RAMPAZO

RESULTADO

Se você assinalou mais vezes a letra A
Pode viajar para a Idade da Pedra. Você é ligado à natureza, gosta de aventuras e se interessa por novos desafios. Assim como os homens que viviam nas cavernas, é curioso sobre tudo que acontece ao seu redor.

Se você assinalou mais vezes a letra B
Você se divertiria enfrentando dragões e visitando reinos distantes na Idade Média. Sonhador, gosta de brincar com seus amigos, mas também sabe se divertir sozinho, imaginando aventuras em mundos de fantasia.

Se você assinalou mais vezes a letra C
O futuro o espera. Você se interessa por novidades tecnológicas e adora jogos, filmes e desenhos sobre o futuro. Ligado em seriados de TV, computadores e jogos, provavelmente você está sempre desmontando coisas e querendo saber como elas funcionam.

FIQUE LIGADO

Isso é que são férias!

Consultoria: JOSÉ FERNANDO GARCIA, geneticista da Unesp,
JOSÉ ANTÔNIO VIZINTIN, professor do departamento
de reprodução animal da Faculdade de Zootecnia
e Medicina Veterinária da USP,
LUIZ TRIGO, pesquisador de turismo,
assessoria da Varig Travel e Clube Alpino Paulista.

Você já sabe onde passar as férias de 2050? Que tal no espaço? Com a ajuda da ciência, você vai poder se divertir com opções bem malucas de aventura.

PRÓXIMA PARADA: ESPAÇO!

Quem é que não gostaria de viajar pelo espaço? Alguns cientistas americanos e japoneses querem construir um hotel na Lua ou em estações espaciais.

Ele seria formado com vários blocos, como um jogo de Lego. Cada bloco seria um cômodo, com quartos, salas e refeitórios. Os ambientes seriam climatizados e teriam fornecimento de ar, para que as pessoas pudessem andar sem capacetes e roupas especiais.

Como na Lua a gravidade é menor, ou seja, a força que prende os corpos ao chão não é tão forte, os movimentos que você faz todo dia seriam diferentes e você poderia saltar e cair bem devagar.

Antes de embarcar o viajante passaria por um treinamento para não estranhar a mudança de ambiente.

COMO CHEGAR Em um foguete, depois de 18 horas de viagem.

ALIMENTAÇÃO Legumes e frutas cultivados em estufas lunares. Haveria também sopas, leite em pó e cereais desidratados.

BAGAGEM Macacão de astronauta e capacete. A roupa teria de ter um cilindro de ar para passear fora do hotel.

Passeio no espaço

Uma empresa japonesa já está bolando uma colônia de férias em uma nave espacial. Ela deverá alojar 350 pessoas e seus hóspedes poderão passear pelo espaço presos à nave por cabos. Ainda não há data prevista para a inauguração.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

DIVERSÃO Seria legal brincar de corrida e também jogar futebol. Com a baixa gravidade, seria possível correr para os lados, para cima e para baixo e fazer jogadas muito diferentes. Os passeios de jipe e as visitas a crateras da Lua também seriam bem emocionantes. E imagine que legal ver a Terra lá do alto e poder tirar uma foto!

DE CARA COM OS DINOS

Os cientistas estão tentando descobrir um jeito de recriar dinossauros e outros animais que existiram na Terra há milhões de anos, como mamutes e tigres-de-dentes-de-sabre.

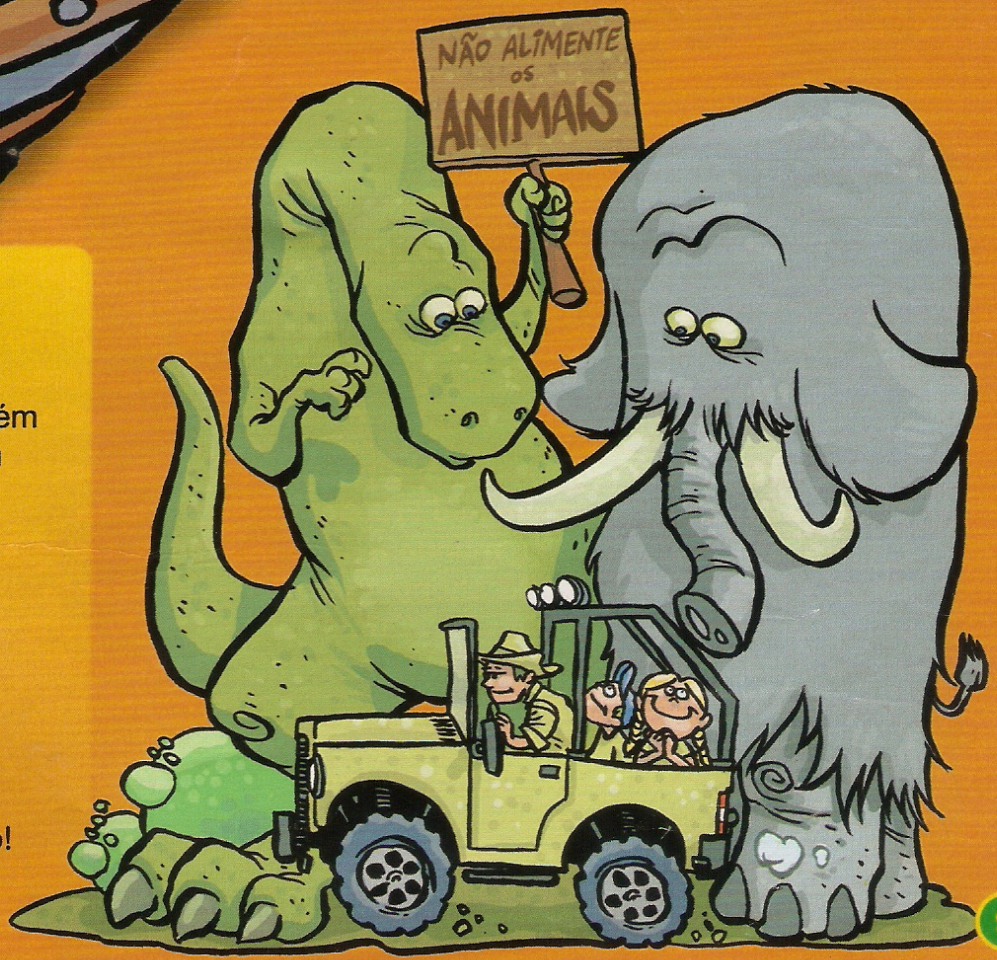
Os bichos, criados em laboratório, viveriam em parques especiais, que teriam uma paisagem pré-histórica.

COMO CHEGAR Depende de onde o parque for construído. Por questões de segurança, deveria ser em uma região isolada, longe de grandes cidades. Você chegaria até lá de avião ou de barco.

ALIMENTAÇÃO É provável que o parque tenha um restaurante, mas você poderia levar um lanche de casa. Nesse caso, o bom seria evitar sanduíches de carne, para não chamar a atenção do tiranossauro rex.

BAGAGEM Um repelente contra insetos pré-históricos, uma máquina fotográfica (sem flash, para não assustar os bichos) e roupas confortáveis.

DIVERSÃO Você poderia descobrir tudo sobre os dinos e observar todos os bichos de perto. Por precaução, o certo seria não se aproximar demais!



ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

VIAGEM VIRTUAL

É só escolher o lugar e partir. Pode ser uma floresta, um planeta distante ou até um mundo imaginário. No pacote turístico virtual você só precisa de um capacete e uma roupa cheia de sensores ligados a um computador. Daí, a máquina manda estímulos de imagens, sensações, sons, aromas e sabores para o seu cérebro.

Desse jeito, quem quiser fazer um passeio à Antártida, por exemplo, vai sentir frio e ter a impressão de que está andando na neve, entre pingüins e focas.

Esses equipamentos estão em desenvolvimento, mas já existem óculos e fones que fazem os cenários de filmes e games que parecerem bem reais.

COMO CHEGAR ◗ Com um computador e sua imaginação.

ALIMENTAÇÃO ◗ A comida é virtual. Tome um lanche antes.

BAGAGEM ◗ Não precisa se preocupar com a mala.

DIVERSÃO ◗ Você faz tudo o que quiser. Pode ir até Marte, ver os dinossauros e até brincar com os personagens de seu game favorito.

Mais viagens legais!

◗ **Na Finlândia há um hotel todo feito de gelo. Ele é construído no inverno e derrete no verão. Em janeiro outro desses hotéis estará pronto no Canadá. Ele será como um grande iglu, com móveis de gelo, cinema, computadores e até uma galeria de arte que vai exibir esculturas de gelo.**

◗ **Os americanos estão construindo um navio-cidade com 25 andares. O projeto chama-se Freedom Ship e a idéia é que o navio dê a volta ao mundo a cada dois anos. Ele terá escolas, hospital, aeroporto, shopping center e até uma praça. Quem quiser pode comprar uma casa no navio para morar e trabalhar ali mesmo. Mas também será possível embarcar apenas para passar umas férias diferentes! O mais legal é a chance de conhecer muitos outros países e fazer amigos no mundo todo!**

HOTEL NO FUNDO DO MAR

Nada de abrir a janela do quarto, hein? Um hotel submarino teria de ser totalmente fechado, com um potente sistema de ar para que as pessoas pudessem respirar.

Boa parte das paredes seria de vidro para que todo mundo visse golfinhos, peixes e baleias.

Os cientistas ainda não sabem se é melhor construí-lo numa bolha ou fazer um prédio tão alto que teria uma saída acima do nível da água.

Já existe um pequeno hotel construído debaixo d'água num lago da Flórida, nos Estados Unidos. Na água parada foi mais fácil fazer essa construção, que fica a 6,4 metros de profundidade. Os hóspedes chegam lá mergulhando e ele é usado como escola de mergulho.

COMO CHEGAR ▸ De submarino ou veículos construídos especialmente para esse tipo de viagem.

ALIMENTAÇÃO ▸ A comida seria levada por submarinos.

BAGAGEM ▸ Roupas comuns.

DIVERSÃO ▸ Imagine que legal ver de perto plantas e bichos submarinos e visitar cavernas e vulcões. Isso sem falar nos tubarões passando bem pertinho de você!

LANCHE PARA VIAGEM

Faça um doce gostoso com frutas desidratadas.

Você vai precisar de:

- 1 maçã
- 1 banana
- 1 pêra
- 1 xícara de passas
- 3 colheres de aveia em farelo

1 Descasque as frutas e corte-as em quadradinhos.

2 Deixe no microondas por 3 minutos, em potência alta.

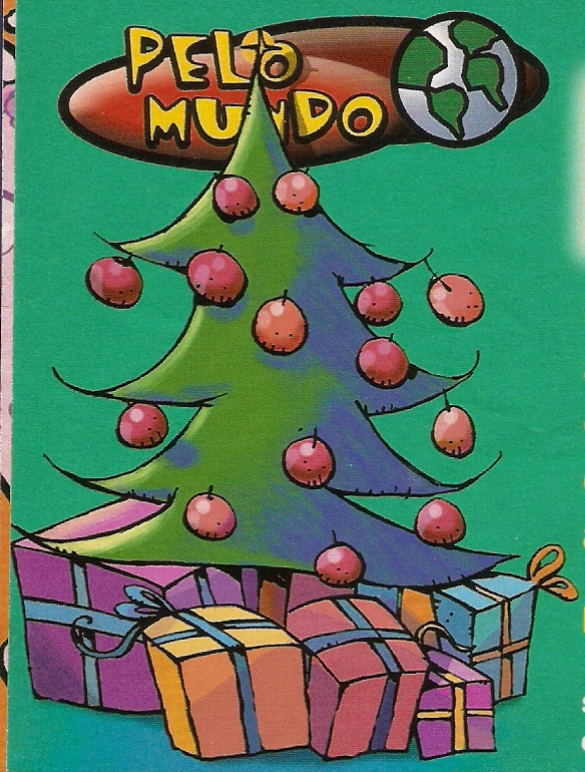
3 Misture com as passas e com um pouco de aveia.

4 Pegue parte da massa com uma colher, faça bolinhas e passe pela aveia.

Coma puro, com salada de fruta, sorvete ou leite.

Os cientistas criaram alimentos para os astronautas levarem em suas viagens espaciais. Eles não estragam com facilidade, são leves, nutritivos e gostosos. Muitos são desidratados e para prepará-los é só acrescentar água.

Consultoria:
FERNANDA CURADO,
nutricionista da Nutrimental.



FELIZ AN

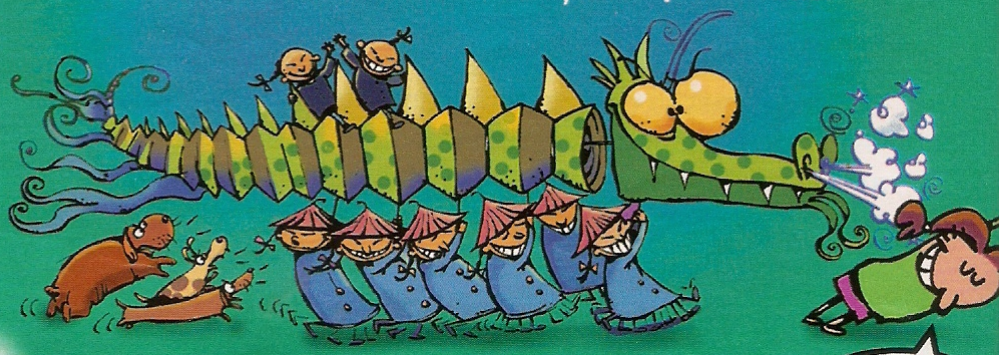
No Brasil, o Ano-Novo tem fogos de artifício, simpatias e muita comida gostosa. Mas, em outros lugares, o jeito de comemorar é diferente. Às vezes, até a data da festa é outra. Veja só:

Mais presentes?

Em certos países as pessoas trocam presentes no Ano-Novo como a gente faz no Natal. Isso acontece na França, na Armênia e na Rússia. Na Ucrânia, eles são até deixados embaixo de árvores. Na Áustria, o costume é dar docinhos que simbolizam boa sorte.

Lanternas coloridas

Na China, o festival de Ano-Novo acontece a partir da segunda quinzena de janeiro e dura duas semanas. As cidades são enfeitadas com flores, cartazes e lanternas coloridas. A parte mais legal da festa é um espetáculo com enormes bonecos de dragões e leões. Os artistas vestem as fantasias e saem dançando pelas ruas.



SIMPATIAS

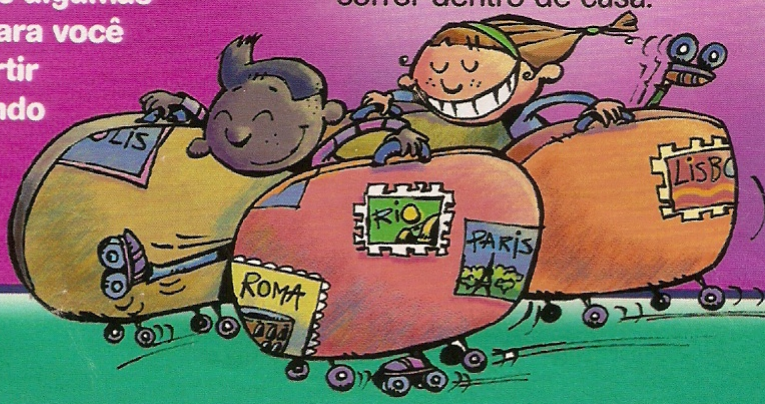
Muita gente gosta de fazer simpatias para trazer felicidade para o ano que vai chegar. Elas são só brincadeiras e podem ser bem engraçadas. Aqui vão algumas dicas para você se divertir esperando 2002.

Boa viagem!

Quer fazer viagens legais? Na meia-noite do dia 31 de dezembro, pegue uma mala vazia e corra ao redor de sua casa ou prédio. Se estiver chovendo, vale correr dentro de casa.

Muitos pedidos

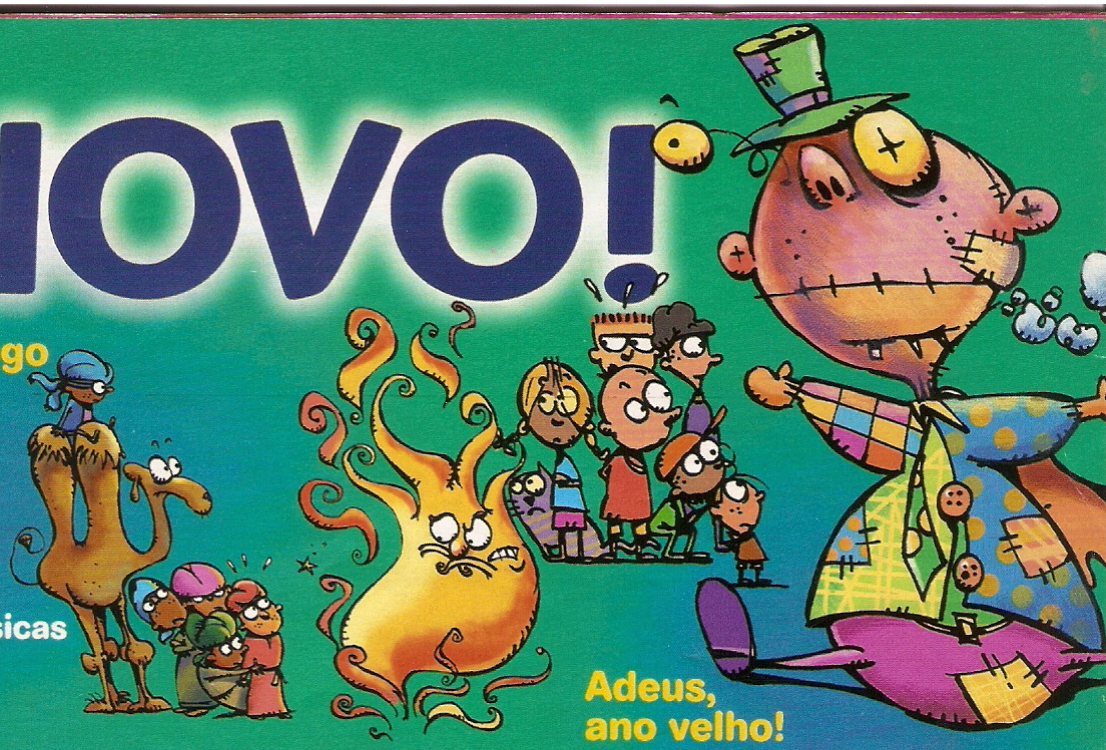
Antes de dormir na noite do último dia do ano, deixe um copo com água na cabeceira da cama. Ao acordar, beba a água aos poucos e faça um pedido a cada gole.



O-NOVO!

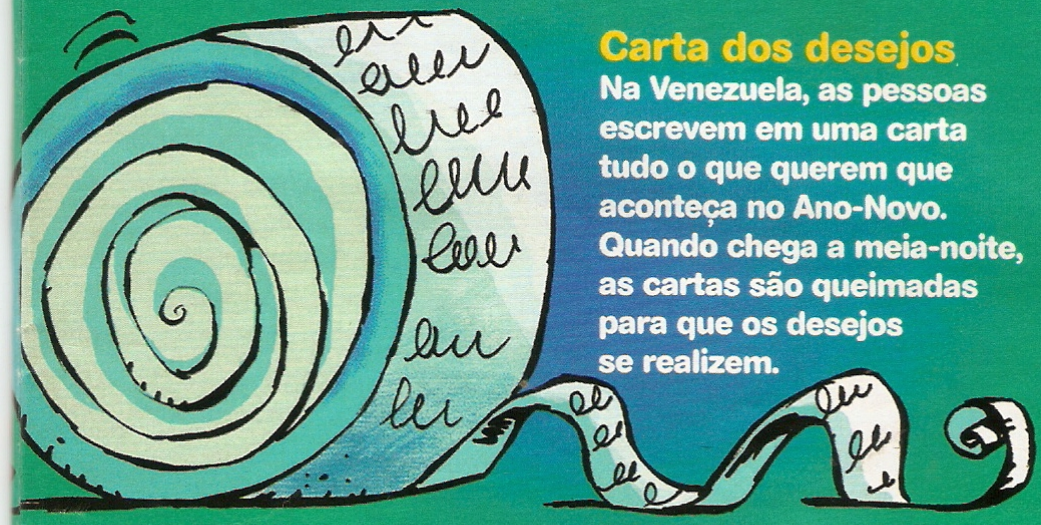
Brincando com fogo

No Irã, as famílias se reúnem na última quarta-feira do ano e fazem fogueiras e festas com fogos de artifício. Eles costumam cantar músicas tradicionais e saltar sobre as fogueiras.



Adeus, ano velho!

Na Colômbia, algumas famílias costumam fazer bonecos desajeitados que representam o ano que passou. Eles são recheados com objetos usados que podem trazer más lembranças e depois vestidos com roupas antigas. À meia-noite, os bonecos são queimados para abrir espaço para a chegada do Ano-Novo.



Carta dos desejos

Na Venezuela, as pessoas escrevem em uma carta tudo o que querem que aconteça no Ano-Novo. Quando chega a meia-noite, as cartas são queimadas para que os desejos se realizem.

Abraços para todos

Para evitar as brigas no próximo ano, faça o seguinte: 5 minutos antes da meia-noite do dia 31, saia de casa. Na hora da virada, entre para cumprimentar e desejar Feliz Ano-Novo para as pessoas, da mais velha para a mais nova.

Uvas da sorte

Em muitos países as pessoas comem uvas para trazer felicidade. Por aqui elas são usadas também para descobrir o número da sorte. Para saber o seu, à meia-noite coma 12 uvas. Conte as sementes das frutas que comeu: o resultado será seu número da sorte para 2002.

CRIS & JEAN

DIVIRTA-SE

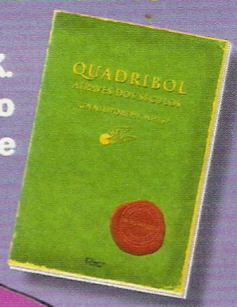
Só para bruxos

DIVULGAÇÃO

Descubra os segredos do esporte favorito de Harry Potter.

Todo mundo na Escola de Magia é ligado em quadribol. Para quem não é bruxo, há um livro que conta tudo sobre o jogo.

Você vai se divertir com o livro *Quadribol Através dos Séculos*, escrito por J.K. Rowling, com o pseudônimo de Kinnilworthy Whisp.



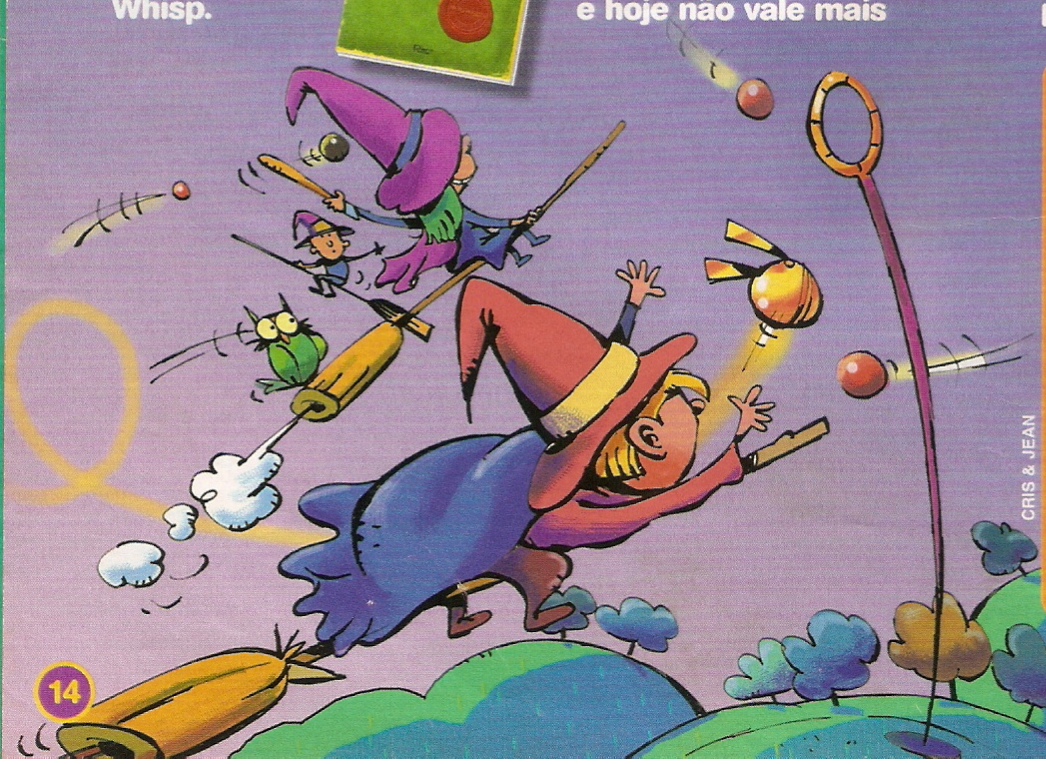
A autora brinca dizendo que o livro é cópia de uma obra da biblioteca de Hogwarts e você se sente um dos alunos da turma.

Segundo ela o esporte dos bruxos começou no século 6, na Inglaterra. As disputas aconteciam em brejos e usavam-se feitiços de todo tipo para vencer.

Mas o quadribol evoluiu e hoje não vale mais transformar os oponentes em sapos. Os jogadores voam em suas vassouras e usam várias bolas.

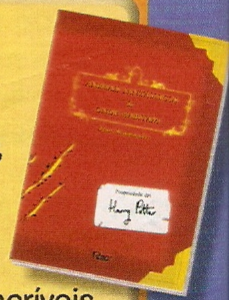
As equipes têm goleiro, artilheiros, batedores e um apanhador, que pega o pomo de ouro, a bola que vale mais pontos.

Superfera, Harry é apanhador, uma das posições mais difíceis e perigosas desse esporte.



CRIS & JEAN

TEM MAIS!



Outra dica legal é *Animais Fantásticos & Onde Habitam*, de Newt Scamande, que conta tudo sobre criaturas incríveis e seria um dos livros que Harry usa na escola. Os dois títulos são da Editora Rocco.

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

ATILIO

ERA UMA VEZ

O MARISCO E

Noite de Ano-Novo, praia lotada de gente. Celso e Bia aproveitavam a festa para aventurar-se em suas próprias descobertas. Levavam um tubinho de filme fotográfico, durex para colar insetos e, importante, uma lanterna.

– Dez para meia-noite, faltam só 10 minutos! – alguém comemorou na escuridão.

Os dois entenderam o anúncio como um sinal de que tinham de se apressar para aproveitar aquela exploração que só a noite concedia.

No caminho lembraram do tio Nelson ensinando que a noite possui vida própria. Encantos e desafios que precisamos conhecer e respeitar. Prestem atenção nos vaga-lumes, sussurrava o tio na memória dos dois... O que será que eles iluminam?

– Uma pegada! – gritou Celso, focando a lanterna no chão, bem diante do pé.

O VAGA-LUME

– Parece um gigante – recuou Bia.

– Vamos segui-la!

E lá foram os dois, até perder de vista as casas e as luzes. Quando chegaram na última pegada, Celso iluminou uma concha de marisco aberta e cheia de musgo incrustado.

– Tem um vaga-lume dentro! – encantou-se Bia, enquanto Celso segurava a concha.

O vaga-lume começou a piscar e sua luz parecia o olho do marisco.

De repente... uma explosão de cores e fogos de artifício.

– Meia-noite! – caiu em si Bia – Precisamos voltar!

Mas a lanterna se apagou e os dois ficaram perdidos na escuridão. As luzes tão distantes quanto as estrelas.

– Celso, estou com medo... Vamos gritar juntos!

– Eles nunca vão ouvir, estamos longe.

– O que vamos fazer?

Foi então que o vaga-lume voou do interior da concha e passou piscando por eles. Sem pensar, os dois saíram correndo atrás do pisca-pisca.

– Ele está nos guiando – surpreendeu-se Bia, vendo as luzes das casas se aproximando.

– Está nos levando para casa – confortou-se Celso.

Finalmente estavam de volta, onde todos celebravam o Ano-Novo entre cantorias e abraços.

Então o vaga-lume recolheu-se ao interior da concha que Celso trazia na mão. Mas não por muito tempo...

Os últimos fogos de artifício ainda decoravam o céu quando o vaga-lume piscou uma última vez e voou para sempre. Olhando em sua direção, Celso e Bia traziam seu próprio brilho nos olhos quando se despediam do primeiro amigo que faziam naquele ano que mal começara.

– Feliz Ano-Novo, amigo!

Texto: RONEY CYTRYNOWICZ
Ilustração: PALADINO

PASSATEMPO

Cadê?

Chegou a hora de fazer pedidos para o Ano-Novo e de procurar os objetos em destaque.

Resposta na página 42.

JEAN GALVÃO

QUI
POP!
GUAPA
PAZ
SIMPATIA

PARA BRINCAR

VIAGEM

Dicas de brincadeiras para você fazer no carro, no ônibus ou no avião.

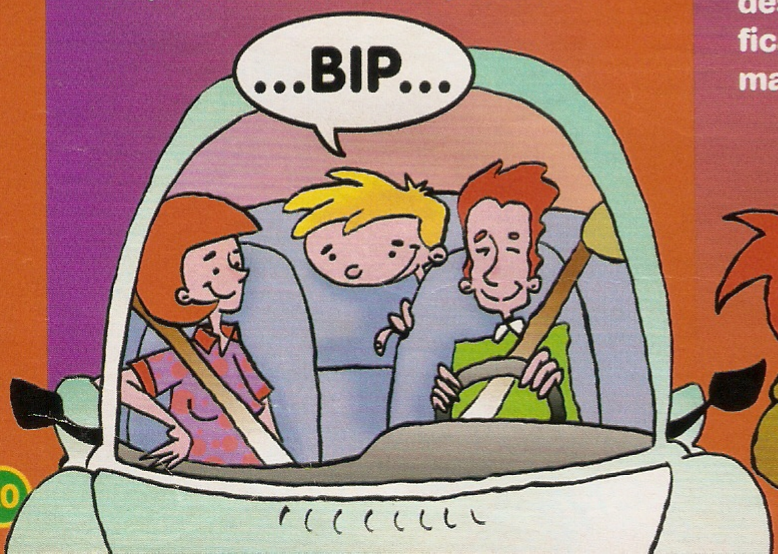
SAQUINHO MISTERIOSO

Antes de sair de casa, coloque em um saco botões, tampas, lápis e vários objetos pequenos. Peça para quem vai viajar com você fazer o mesmo. Na hora de brincar, um dos participantes tira um objeto do seu saquinho e esconde na mão. Os outros têm de adivinhar o que é perguntando: *É de metal?*, *É vermelho?* etc. O dono só pode responder *sim* ou *não*.

Quem acertar ganha o objeto e é o próximo a escolher algo do seu saquinho. Vence quem terminar com mais objetos.

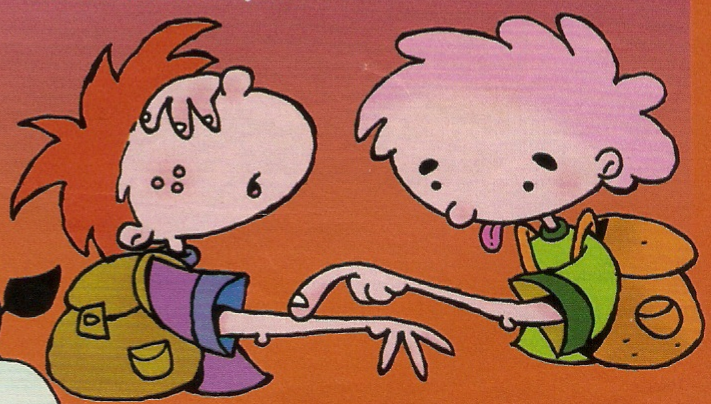
BIP! BIP!

Cada participante tem de falar o alfabeto bem depressa e, quando chegar a uma vogal, trocá-la pela palavra BIP. Por exemplo: BIP, B, C, D BIP, F, G... Quem errar sai do jogo. Depois, troquem outras letras pelo BIP.



ESCREVA COM O DEDO

Um dos participantes fecha os olhos e estende um braço. Outro usa o dedo para escrever uma palavra no braço do colega, que deve tentar descobrir o que foi escrito. Quando ficarem craques, brinquem escrevendo mais de uma palavra.



DIVERTIDA

NOMES MALUCOS

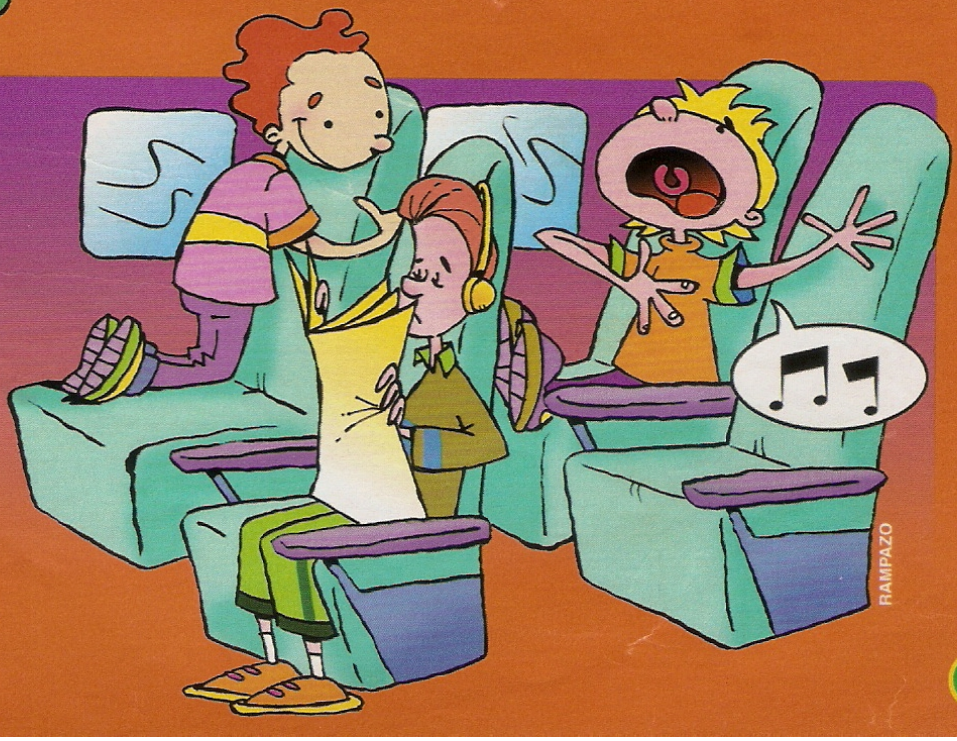
Um jogador diz um nome formado por duas palavras. O seguinte inventa outro nome, que deve começar com a primeira letra da segunda palavra do anterior. Por exemplo: se alguém disser Ana Lúcia, o próximo pode falar Laura Beatriz. Daí o jogador seguinte pode dizer Bruno Carlos e assim por diante.

A LETRA É...

Escolham uma categoria de palavras, como nomes de fruta. Um jogador diz a primeira letra da placa de um carro que passar. Daí cada jogador tem de lembrar o nome de uma fruta com aquela letra. Se for c, pode ser cajá, carambola, caju. Quem não souber está fora. Depois é a vez do próximo jogador dizer outra letra. Quem sobrar é o campeão.

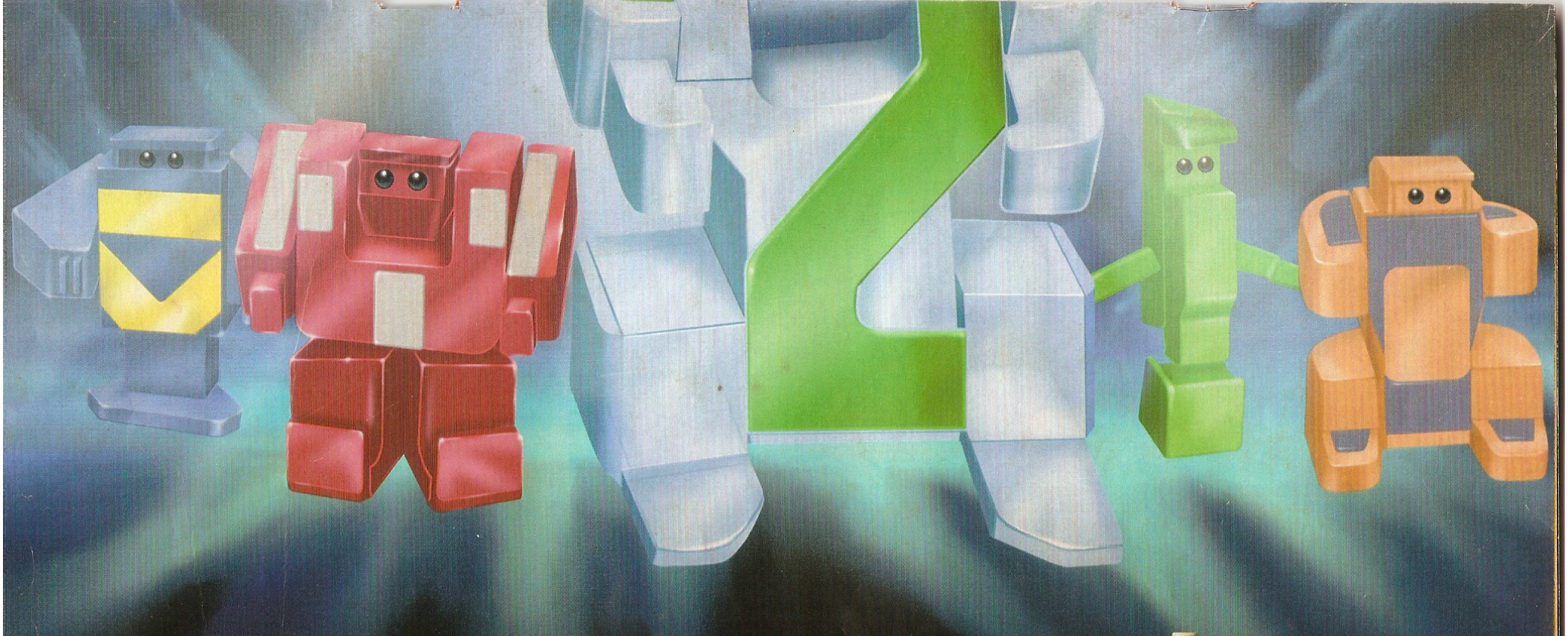
DESAFIO MUSICAL

Você diz uma palavra e alguém da turma tem de cantar uma música em que ela apareça. Mas não vale inventar: a canção precisa existir. Quem acertar marca um ponto e escolhe a próxima palavra.



MISSÃO NUMERIX

WG PROPAGANDA



O MONSTRO DE ÁGUA

Enviada de um asteróide distante uma estranha criatura aquática espalha o caos e o terror para todo o planeta. Ninguém sabe como enfrentar a sua fúria. Mas, o **Numerix 2** tem uma idéia brilhante que pode trazer a paz de volta aos sete mares.

Pegue o Numerix 2 na próxima Recreio.

EDITORA Abril

NUMERIX

RECREIO

Patrocínio: Chupa Chups

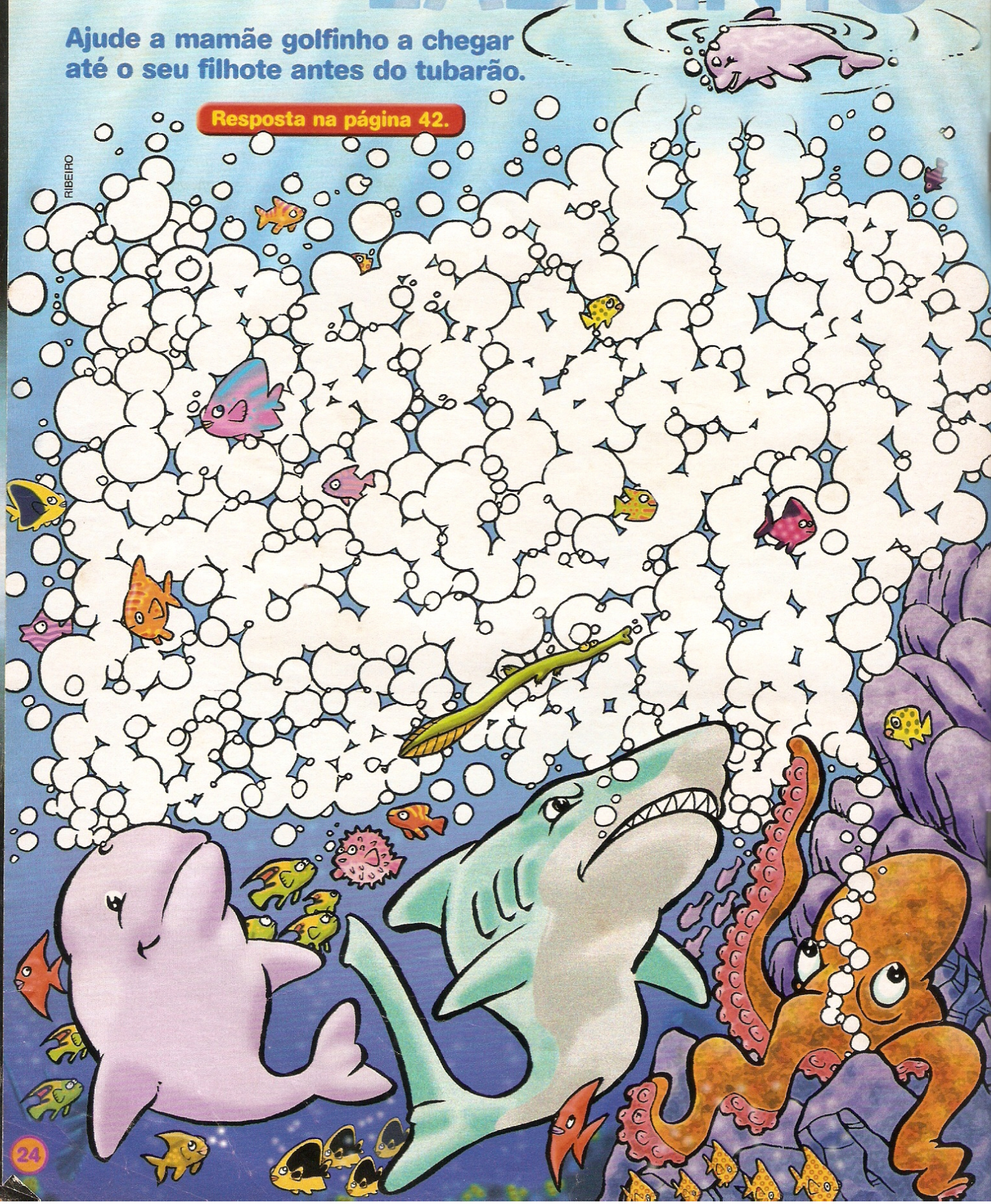
PASSATEMPO

LABIRINTO

Ajude a mamãe golfinho a chegar até o seu filhote antes do tubarão.

Resposta na página 42.

RIBEIRO



Dexter precisa da sua ajuda neste novo jogo de Game Boy.

Salve o laboratório!

Na TV, Dexter vive em encrencas. No jogo *Dexter's Laboratory: Robot Rampage*, não é diferente. O pequeno cientista vai precisar de toda sua inteligência para enfrentar o vilão Mardark.

Ele entrou no laboratório e espalhou centenas de robôs para roubar suas maravilhas científicas. No comando de Dexter você vai ter de invadir seu próprio laboratório e descobrir senhas para desativar os robôs do inimigo.

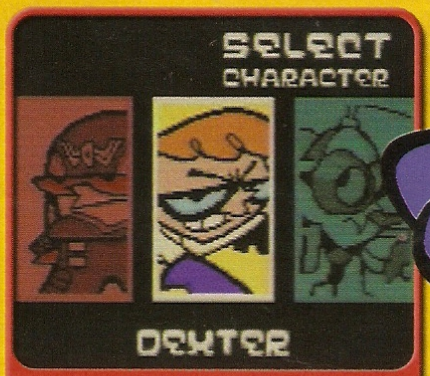
Usando raios poderosos e outros equipamentos, Dexter precisa atravessar um grande labirinto de portas que vai deixar você meio maluco.

O visual lembra o dos desenhos e o desafio é divertido, com fases cada vez mais complicadas que exigem raciocínio e decisões rápidas.

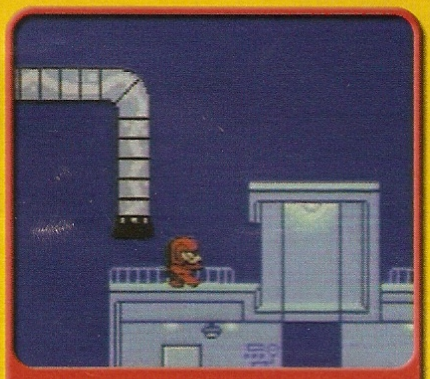
DICA SECRETA

Jogue com outro personagem

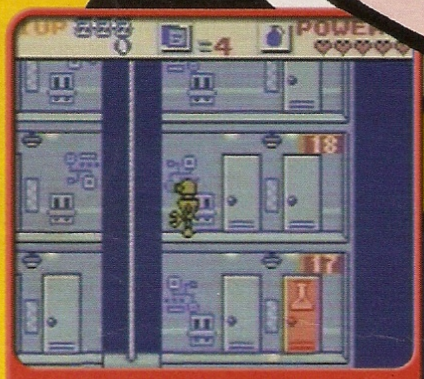
Depois de se divertir com Dexter, você pode controlar um robô veloz e forte. Para acionar o novo personagem, na tela de título do game aperte 10 vezes o botão A, 10 vezes o botão B e Select.



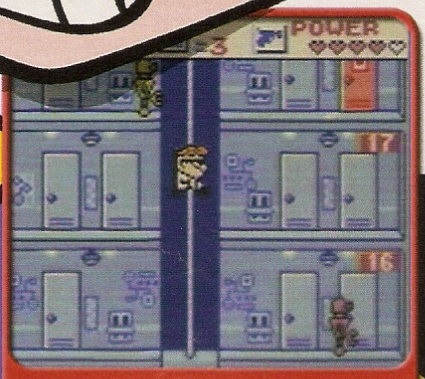
Você pode jogar com diferentes e engraçadas versões de Dexter.



Procure passagens secretas em todos os cantos do cenário.



As fases têm vários andares. Abra todas as portas antes de mudar.



Pule por cima do poço do elevador se quiser cortar caminho.

BICHOS

AS ESPE

As raposas de verdade são tão inteligentes quanto as dos contos de fadas.

CONSULTORA: MARA MARQUES DE ÂNGELO,
bióloga do setor de mamíferos
da Fundação Zoológico de São Paulo

Nos desenhos animados, elas são inteligentes e sempre se saem bem, deixando os caçadores malucos. Pois as raposas de verdade são mesmo velozes, espertas e ótimas caçadoras.

Existem dez espécies desse bicho, de tamanhos e cores diferentes. Elas têm o corpo alongado, patas curtas, focinho comprido e orelhas grandes e pontudas.

Uma das espécies mais conhecidas é a raposa vermelha, que se espalhou por várias regiões do mundo. Seu pêlo pode ser castanho-avermelhado, cinzento, amarelado ou mesclado, permitindo que se esconda entre a vegetação.

Com ótimo faro, visão e audição, as raposas caçam aves e pequenos mamíferos mesmo quando estão sem fome e cavam esconderijos para guardar a comida.

Elas têm uma memória incrível e podem manter até

RTALHONAS

20 esconderijos no meio da mata. É só faltar alimento que sabem onde encontrar direitinho tudo o que guardaram.

As raposas costumam ser perseguidas por caçadores interessados em sua pele ou em afastá-las de fazendas. Muitas vezes conseguem escapar, porque correm cerca de 48 quilômetros por hora, saltam até 2 metros de altura e nadam bem.

PARECE, MAS NÃO É!

Não existem raposas no Brasil, mas alguns bichos que vivem aqui são chamados assim porque se parecem muito com elas. É o caso do cachorro-do-mato, que vive em todo o país, e da raposa-do-campo, que vive no sudeste e centro-sul e lembra um cachorro de pêlo amarelado.

FILHOTES PROTEGIDOS

As raposas vivem em família, com um macho, uma ou duas fêmeas e alguns filhotes. As fêmeas fazem as tocas em cavernas ou na terra e às vezes invadem a toca de outro bicho.

Na primavera elas se recolhem a suas casas para ter filhotes. Geralmente nascem ninhadas de cinco raposinhas. Até o outono as jovens raposas já sabem caçar e se defender sozinhas e se separam dos pais. Aos 10 meses já são adultas e podem ter seus filhotes, começando uma nova família.

A FICHA DO BICHO

Onde vive	na Europa, na África, no Canadá, nos Estados Unidos e em parte da Ásia.
Tamanho	o corpo tem de 45 a 90 centímetros e o rabo passa de meio metro.
Tempo de vida	de 9 a 12 anos.
Gestação	cerca de 2 meses.
Alimentação	aves e pequenos mamíferos.

RAPOSA DO ÁRTICO

Ela ainda não está vestida para a festa de Ano-Novo!

A raposa do Ártico vive em regiões geladas ao norte da Europa, da Ásia e da América, na Groenlândia e na Islândia.

No inverno seus pêlos ficam maiores e parecem um casaco fofo e branco, que protege do frio e de predadores, já que o bicho some na neve. No restante do ano ela pode ficar marrom ou cinzenta.

Esses animais caçam sozinhos durante a noite e se alimentam de pequenos mamíferos, aves aquáticas, peixes e principalmente de lêmingues, roedores que vivem na região.

Além do casaco de pêlos, as raposas do Ártico têm o corpo preparado para o inverno e só tremem de frio quando o termômetro chega a 50 graus negativos.

ERA UMA VEZ...

A raposa aparece em muitos livros de histórias, sempre como um bicho inteligente, que, às vezes, apronta com os outros animais. O escritor grego Esopo, que viveu no ano 6 a.C., criou várias fábulas sobre ela. Conheça algumas:

A ÁGUIA E A RAPOSA

Certa vez, uma águia roubou duas raposinhas e as levou para alimentar seus filhotes num ninho feito numa árvore bem alta.
A raposa, ao saber disso, correu até a árvore e implorou para a águia devolver as raposinhas. Mas o pássaro nem ligou e disse que aquele era o almoço dos seus filhotes. Muito esperta, a raposa começou a juntar galhos e folhas secas em volta do tronco da árvore e ateou fogo, formando uma grande fogueira. Apavorada com a fumaça, a águia jogou de volta os filhotes da raposa e ainda por cima quase se queimou com o fogo.

A RAPOSA E O LEÃO

Um dia, o leão fingiu-se de doente. Como ele era o rei, muitos bichos foram visitá-lo. Cada um que chegava à entrada da caverna era chamado pelo leão para vê-lo de perto. Mas, na verdade, o leão comia cada um deles.
Quando a raposa chegou, o leão convidou-a para entrar. Então, ela respondeu:

— Não vou entrar porque não quero incomodá-lo. Sua caverna deve estar muito cheia, pois um monte de bichos entrou aí e até agora nenhum saiu.

O GALO E A RAPOSA

Um galo e algumas galinhas fugiam de uma raposa. De repente, avistaram um pinheiro e treparam rapidamente na árvore, sabendo que a raposa não podia fazer o mesmo. Foi então que a raposa disse:

— Ora, ora! Podem descer! Foi decretada a paz mundial entre os bichos. A partir de agora, todos viveremos em paz, como bons amigos!

Mas o galo, que sabia da esperteza da raposa, respondeu:

— Ah, é mesmo? Então espera aí que estou vendo três cães de guarda que vêm vindo lá na frente. Vamos esperá-los para comemorarmos juntos.

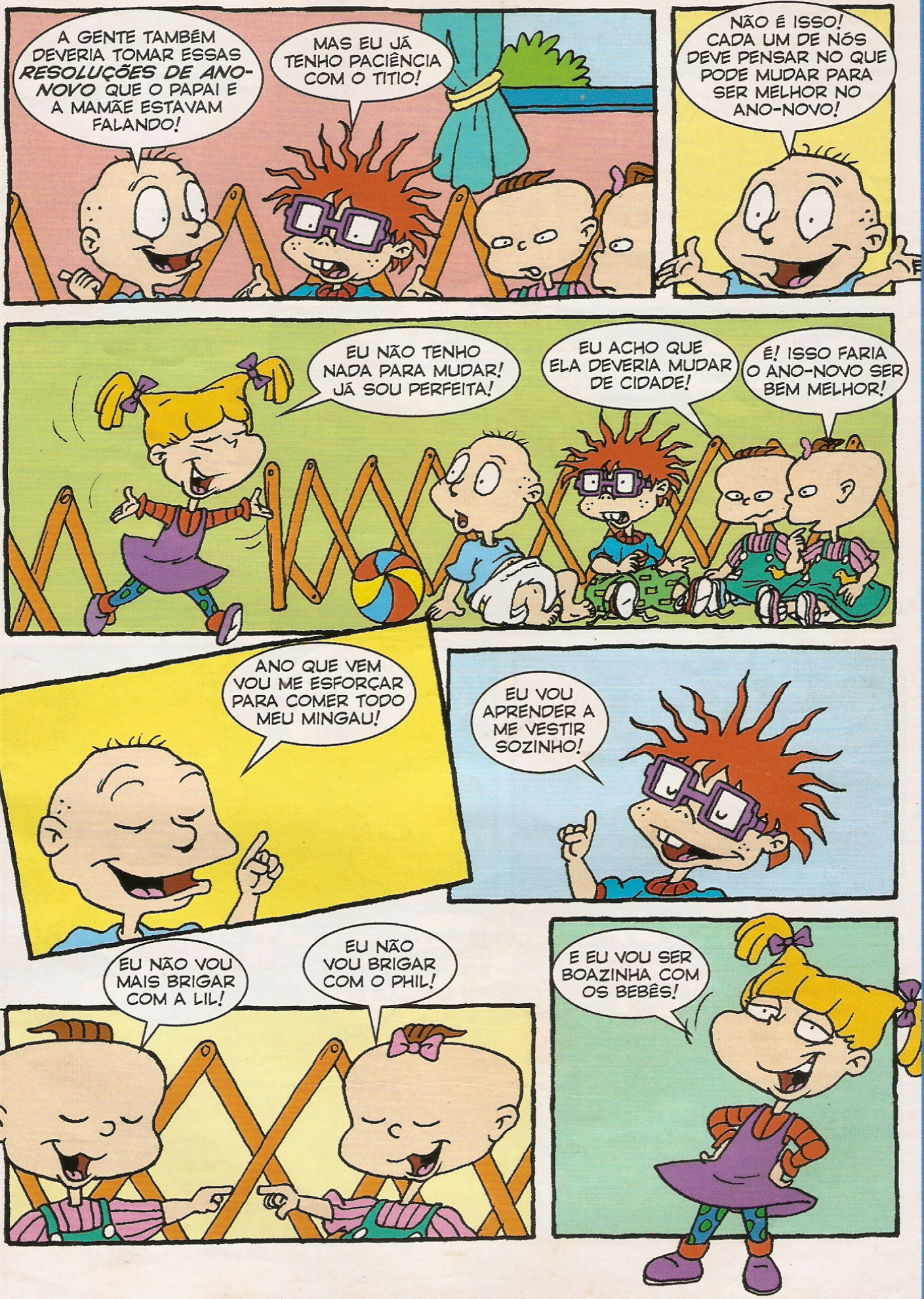
A raposa, mais do que depressa, saiu correndo gritando:

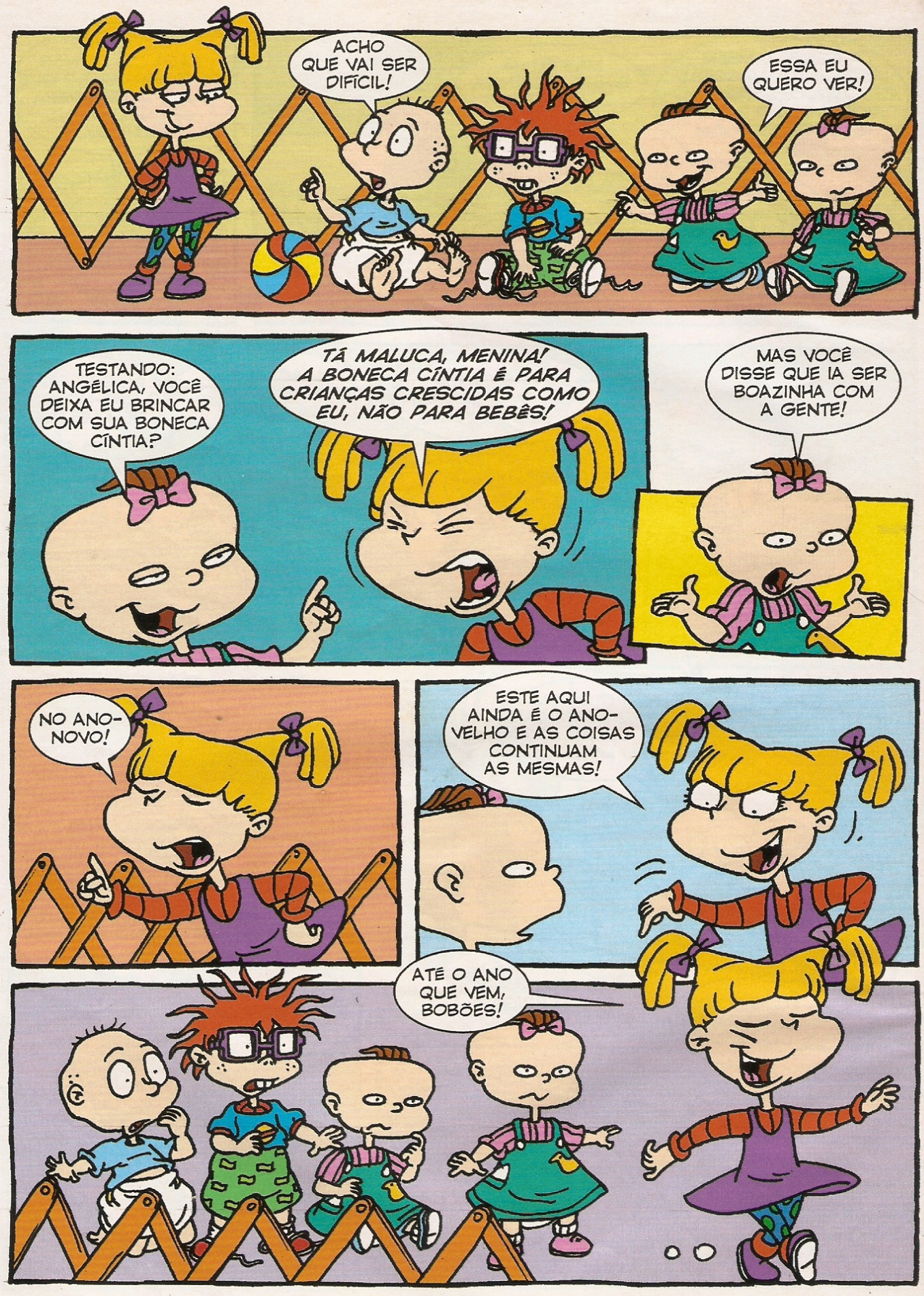
— Nesse caso, já vou indo, porque, se eles não souberem do acordo, podem querer me pegar!

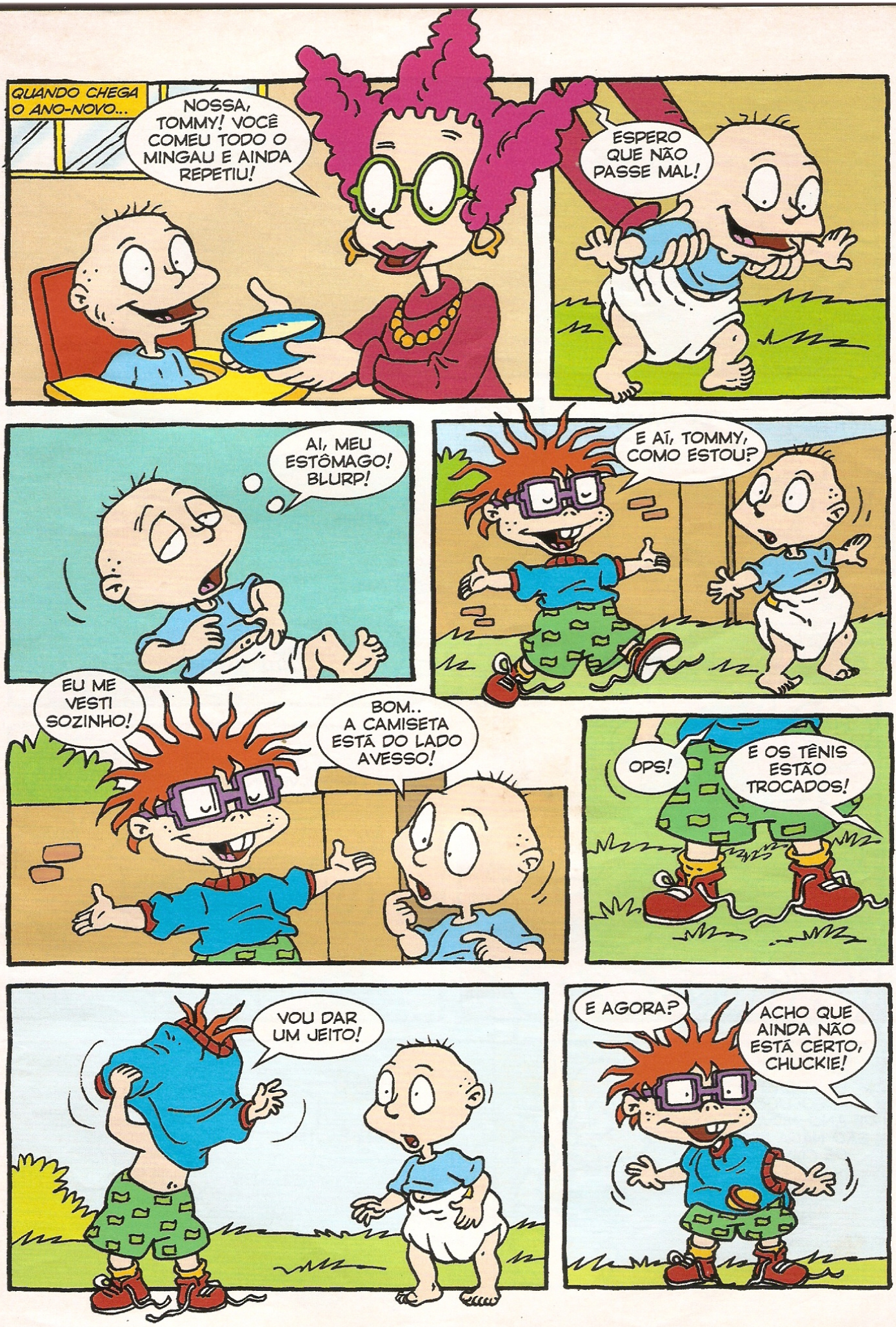
Assim as galinhas e o galo escaparam.

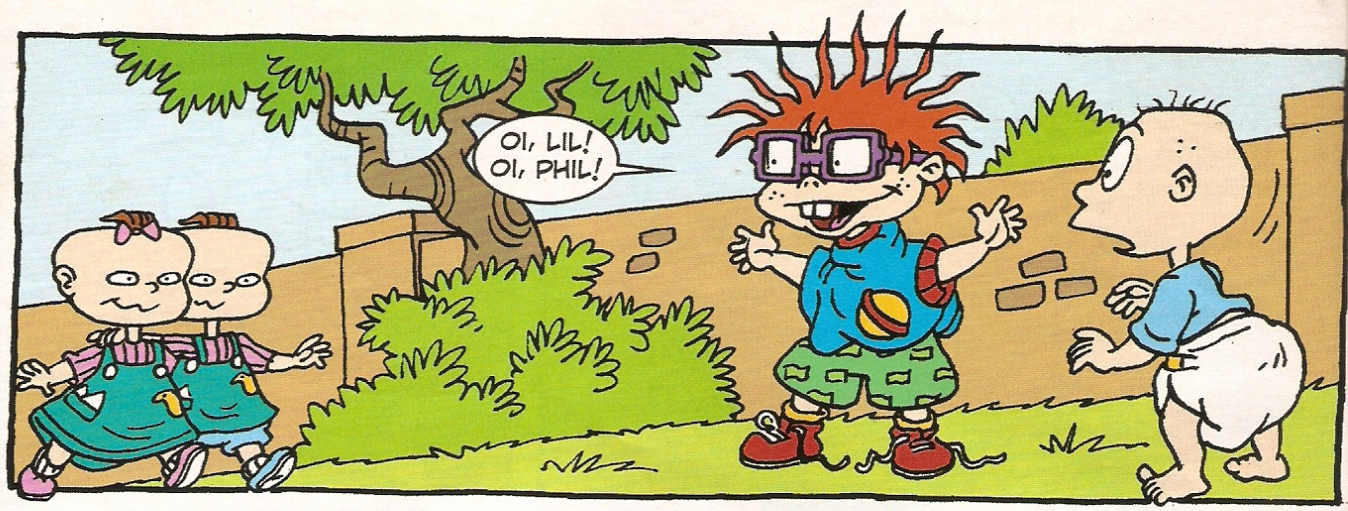
DECISÕES DE ANO-NOVO

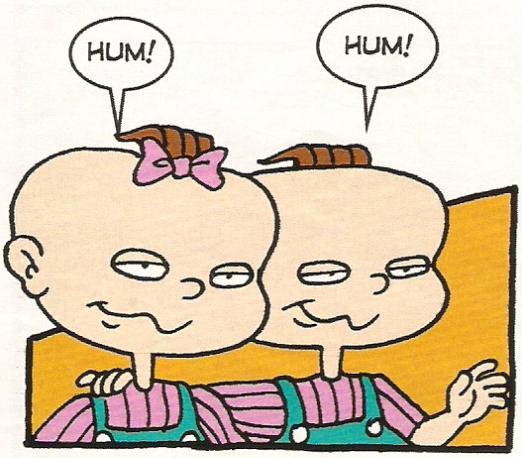
Rugrats
Os Anjinhos

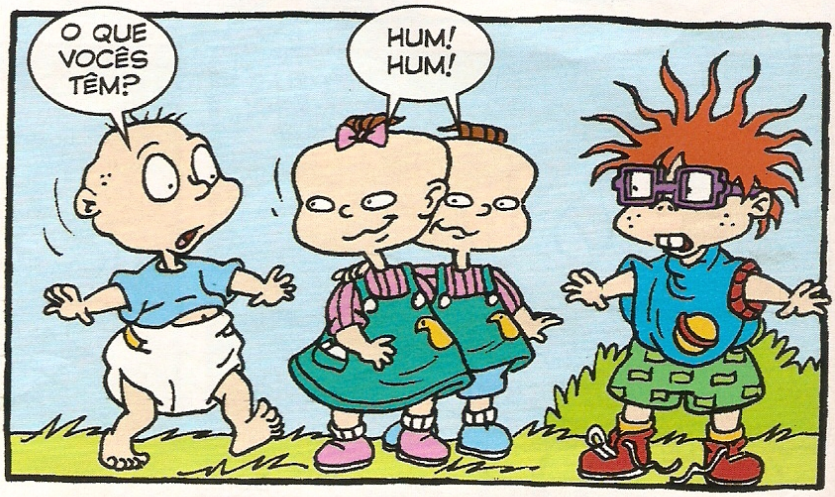

A GENTE TAMBÉM DEVERIA TOMAR ESSAS *RESOLUÇÕES DE ANO-NOVO* QUE O PAPAI E A MAMÃE ESTAVAM FALANDO!
MAS EU JÁ TENHO PACIÊNCIA COM O TITIO!
NÃO É ISSO! CADA UM DE NÓS DEVE PENSAR NO QUE PODE MUDAR PARA SER MELHOR NO ANO-NOVO!
EU NÃO TENHO NADA PARA MUDAR! JÁ SOU PERFEITA!
EU ACHO QUE ELA DEVERIA MUDAR DE CIDADE!
É! ISSO FARIA O ANO-NOVO SER BEM MELHOR!
ANO QUE VEM VOU ME ESFORÇAR PARA COMER TODO MEU MINGAU!
EU VOU APRENDER A ME VESTIR SOZINHO!
EU NÃO VOU MAIS BRIGAR COM A LIL!
EU NÃO VOU BRIGAR COM O PHIL!
E EU VOU SER BOAZINHA COM OS BEBÊS!

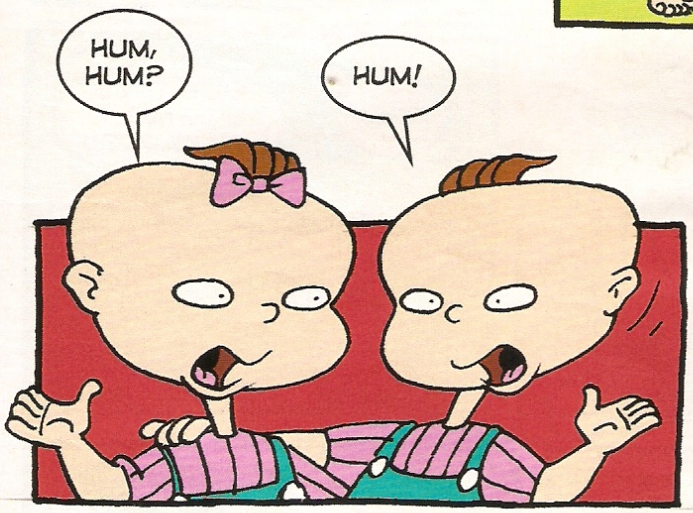

ACHO QUE VAI SER DIFÍCIL!
ESSA EU QUERO VER!
TESTANDO: ANGÉLICA, VOCÊ DEIXA EU BRINCAR COM SUA BONECA CÍNTIA?
TÁ MALUCA, MENINA! A BONECA CÍNTIA É PARA CRIANÇAS CRESCIDAS COMO EU, NÃO PARA BEBÊS!
MAS VOCÊ DISSE QUE IA SER BOAZINHA COM A GENTE!
NO ANO-NOVO!
ESTE AQUI AINDA É O ANO-VELHO E AS COISAS CONTINUAM AS MESMAS!
ATÉ O ANO QUE VEM, BOBÕES!


QUANDO CHEGA O ANO-NOVO...
NOSSA, TOMMY! VOCÊ COMEU TODO O MINGAU E AINDA REPETIU!
ESPERO QUE NÃO PASSE MAL!
AI, MEU ESTÔMAGO! BLURP!
E AÍ, TOMMY, COMO ESTOU?
EU ME VESTI SOZINHO!
BOM.. A CAMISETA ESTÁ DO LADO AVESSO!
OPS!
E OS TÊNIS ESTÃO TROCADOS!
VOU DAR UM JEITO!
E AGORA?
ACHO QUE AINDA NÃO ESTÁ CERTO, CHUCKIE!


OI, LIL!
OI, PHIL!

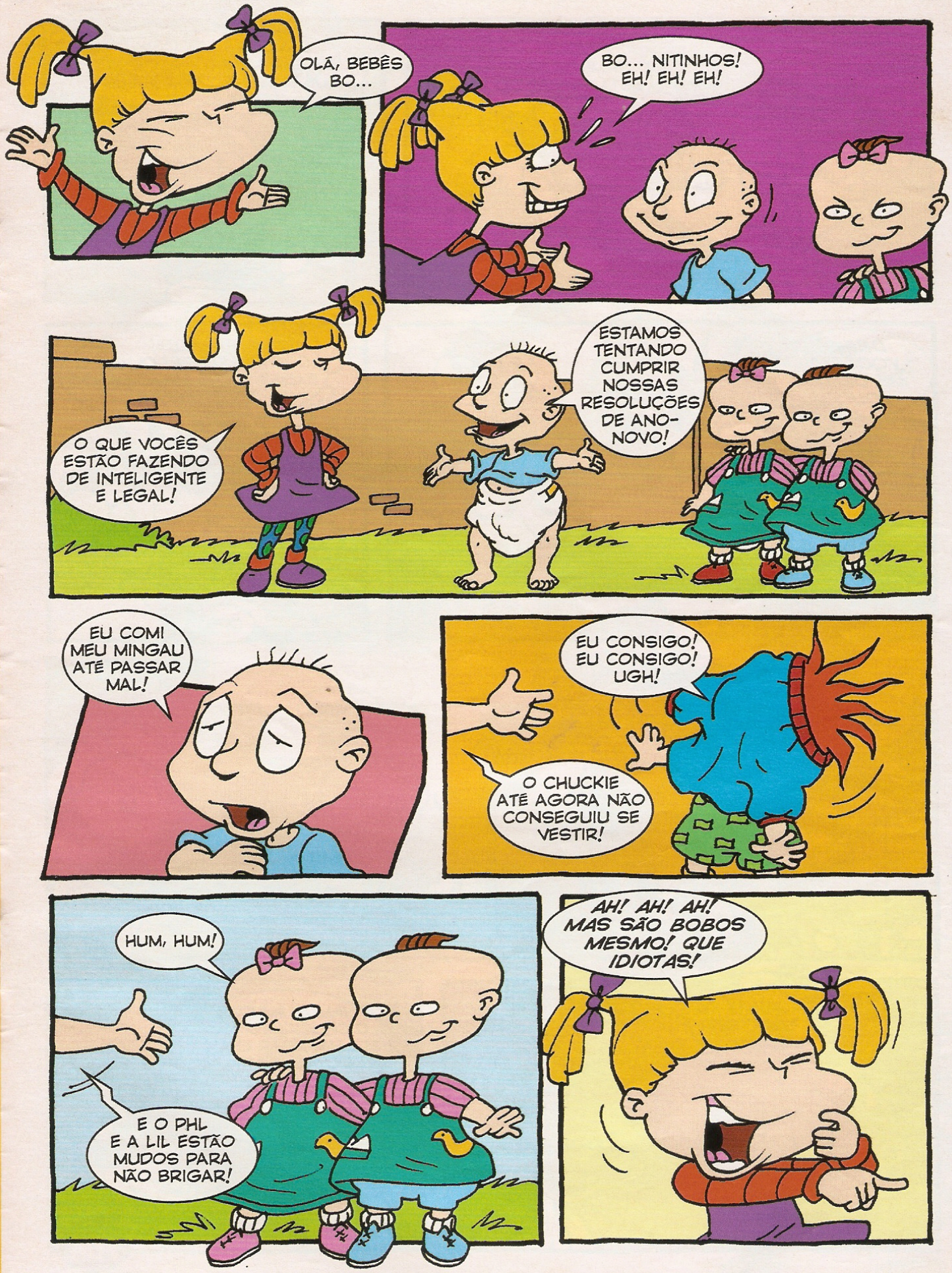

HUM!
HUM!


O QUE VOCÊS TÊM?
HUM! HUM!

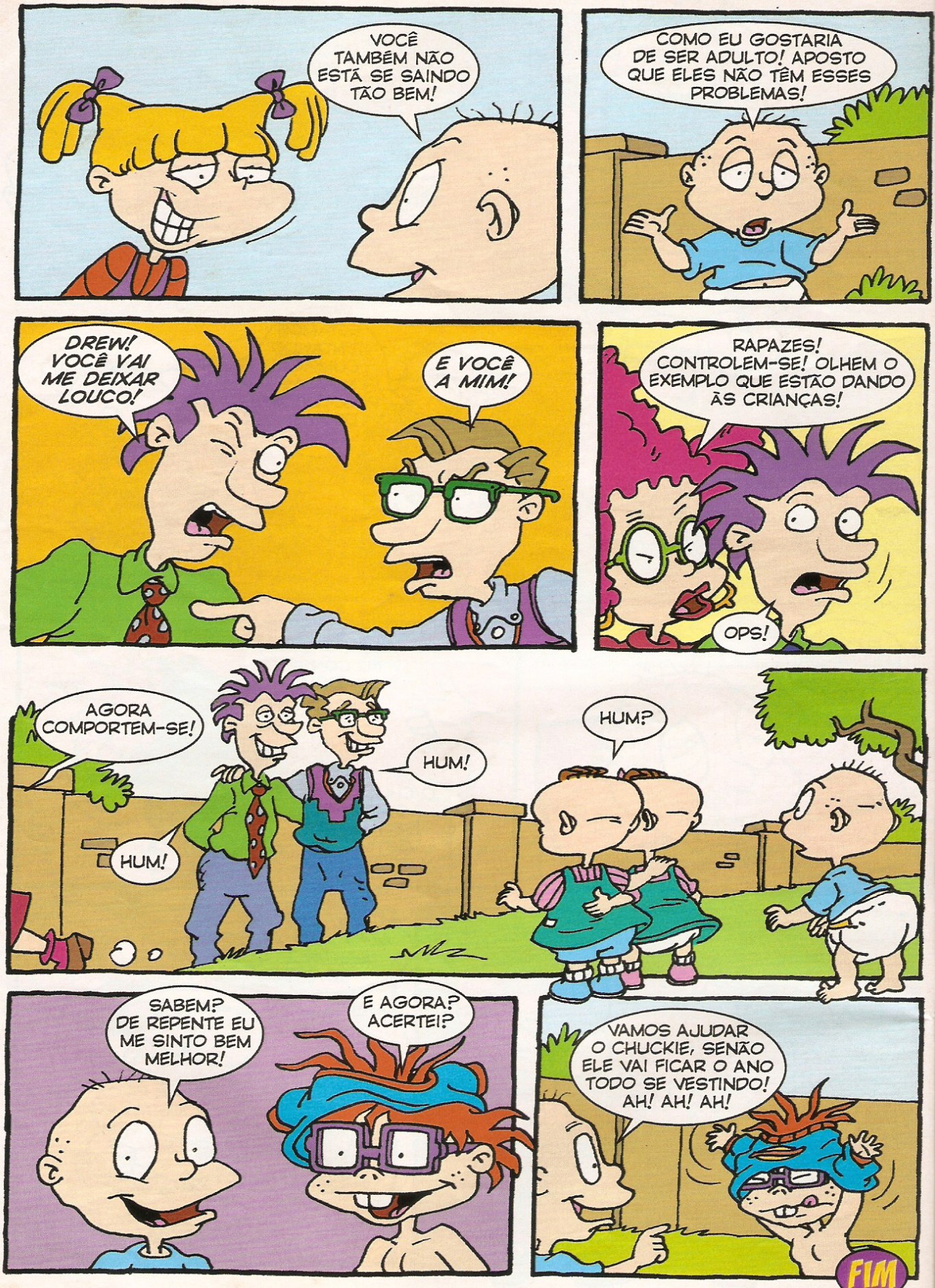

HUM, HUM?
HUM!

A GENTE RESOLVEU NÃO FALAR!
ASSIM A GENTE NÃO BRIGA!

ESSAS RESOLUÇÕES DE ANO-NOVO NÃO SÃO NADA FÁCEIS DE CUMPRIR!
QUE TAL AGORA? ACERTEI?



FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


VOCÊ TAMBÉM NÃO ESTÁ SE SAINDO TÃO BEM!
COMO EU GOSTARIA DE SER ADULTO! APOSTO QUE ELES NÃO TÊM ESSES PROBLEMAS!
DREW! VOCÊ VAI ME DEIXAR LOUCO!
E VOCÊ A MIM!
RAPAZES! CONTROLEM-SE! OLHEM O EXEMPLO QUE ESTÃO DANDO ÀS CRIANÇAS!
OPS!
AGORA COMPORTEM-SE!
HUM!
HUM!
HUM?
SABEM? DE REPENTE EU ME SINTO BEM MELHOR!
E AGORA? ACERTEI?
VAMOS AJUDAR O CHUCKIE, SENÃO ELE VAI FICAR O ANO TODO SE VESTINDO! AH! AH! AH!
FIM

PASSATEMPO

Fique de olho

Ajude a Angélica a descobrir onde cada uma destas peças se encaixa no desenho abaixo.

Resposta na página 42.

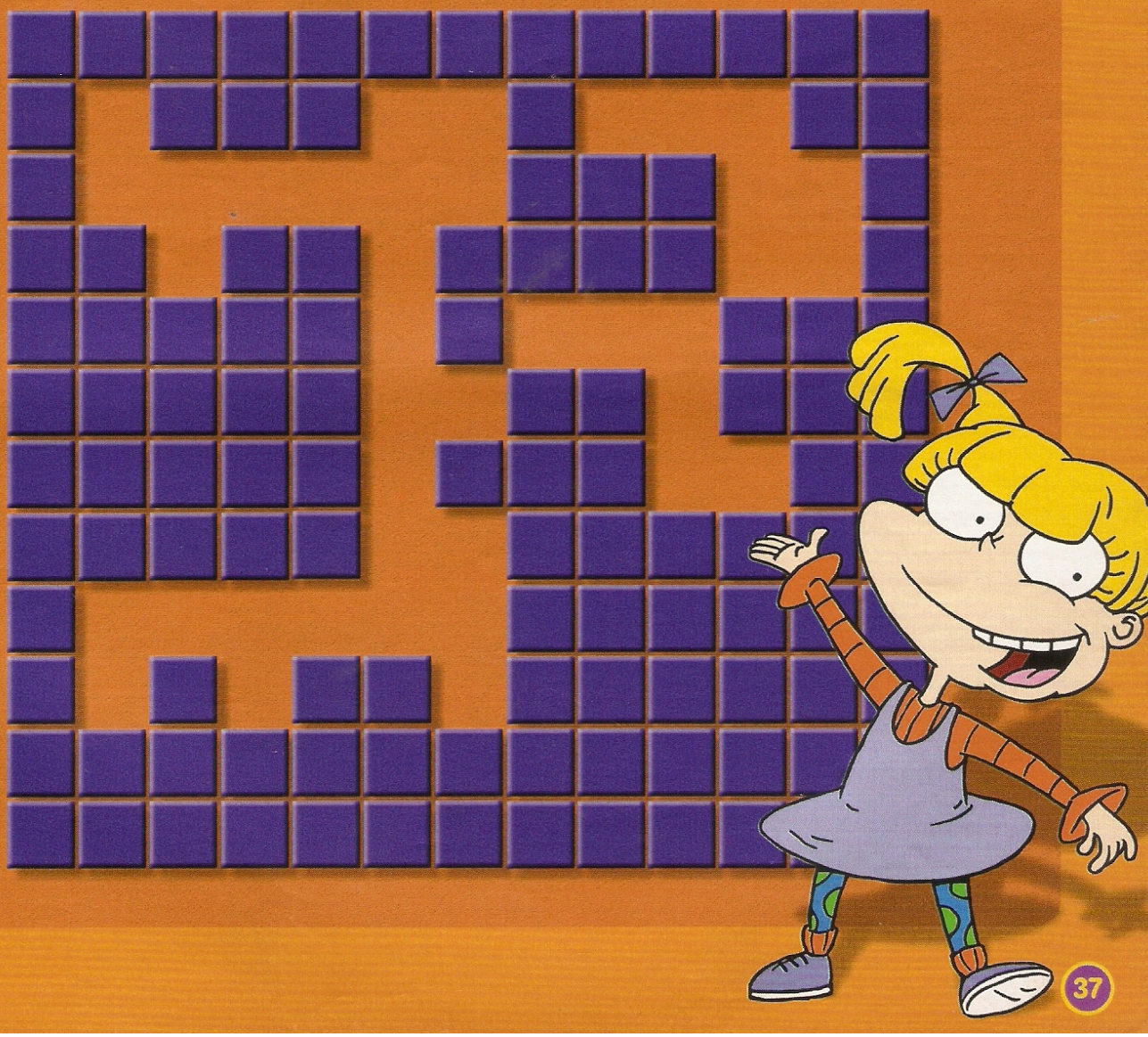


ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

Vice-Presidente de Negócios: Giancarlo Civita

RECREIO

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Redatora-Chefe: Andréa Barros

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Alice Fares Ferreira, Carlo Giovani, Priscila Afonso e Sandra Crevellari

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Cláudio Fragata, Luise Takashina, Irma Bicalho (texto) e Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

Presidente executivo e COO: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Piadinhas

Quem é que está sempre encostada no céu, mas nunca vê as estrelas?
A língua.
Aline Iamaguti
São Paulo – SP

"O sábio não sabia que o sabiá sabia assobiar." Quantas letras "S" tem isso?
Duas. Porque a pergunta foi quantas letras "S" tem ISSO.
Vanessa de Freire
Salvador – BA

Como acaba um jogo de futebol entre patos?
Empatado.
Aline Lopes de Souza.
Guarujá – SP

Qual é o homem que precisa fazer a barba várias vezes por dia?
O barbeiro.

O que é que sempre somos obrigados a usar sobre o pé?
O acento agudo.
Lívia Dias Crispim
Brasília – DF

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 · 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:
Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175
Curitiba: r. Av. Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Joinville: r. Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701, Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 94 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-7042112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** venda exclusiva em bancas, pelo preço de capa vigente. Solicite seu exemplar na banca mais próxima de você. Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

LETRONIX

DESAFIO

Complete os espaços (em amarelo) seguindo as dicas que estão entre parênteses e encontre o nome de uma revista legal.

Resposta na página 42.

1 O _____ (monarca) gosta de _____ (dar risadas).

2 _____ (os contos de fadas começam com) uma vez, na Montanha do _____ (repetição do som).

3 A ave _____ (bate asas) alto no _____ (onde ficam as nuvens).

4 Ele tinha _____ (raiva) de quem sujava a _____ (via onde andam os carros).

5 O _____ (que lhe pertence) animal preferido é a _____ (ave parecida com a avestruz).

6 A _____ (irmã da minha mãe) comprou um _____ (de geladeira).

7 O _____ (365 dias) letivo já está terminando.

CORREIO @

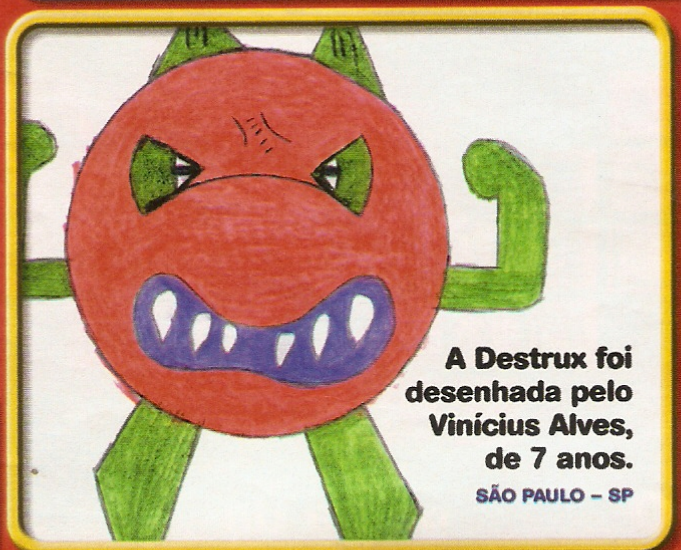
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar
São Paulo SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Esta é a Gabriela Barreto dos Santos.
SÃO PAULO – SP

Quando vocês vão lançar um CD de músicas RECREIO?
PAULA FERRAZ
GOIÂNIA – GO



A Destrux foi desenhada pelo Vinícius Alves, de 7 anos.
SÃO PAULO – SP

Estes são os irmãos Plínio Kazuo, de 11 anos, Flávio Toshio, de 9 anos e Octávio Tetsuo, de 6 anos.
RIBEIRÃO PRETO – SP

Este é o desenho da Grace Kelly Siqueira.
LEME – SP

Oi, pessoal!
A minha professora usou a matéria sobre voluntariado que saiu na RECREIO durante a aula e foi bem legal. Eu tenho 9 anos e gosto muito dos passatempos.
JULIA MARCONDES
CURITIBA – PR

Este é o Luciano Naves, de 7 anos. Ele colecionou todos os LETRONIX.
CAMPOS GERAIS – MG

O desenho da Vaca e do Frango foi feito pelo Guilherme Sgaria. SÃO JOSÉ – SC

O Daniel Freire, de 10 anos, quer um novo campeonato LETRONIX no site.

SÃO PAULO – SP

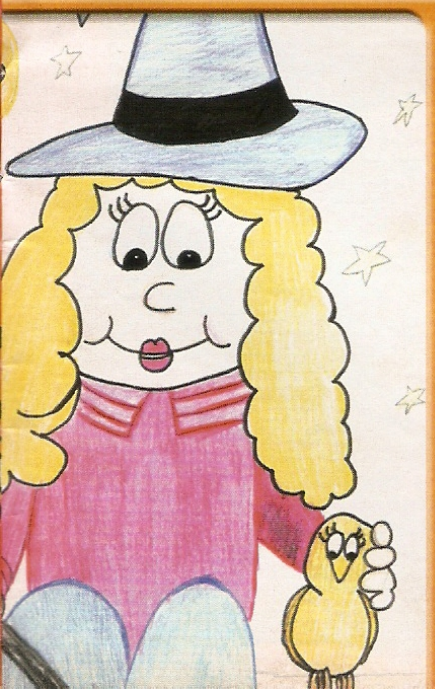
Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, pessoal! Sou fã da revista e acho que vocês poderiam fazer um teste sobre cães.
Isabella Vargas
VILA VELHA – ES

Olá, galera! Adoro a RECREIO, principalmente os testes. O desenho que eu mais gosto é o dos Rugrats e gostaria que vocês fizessem um teste sobre eles.
Iana Crusoé, 12 anos
ILHÉUS – BA



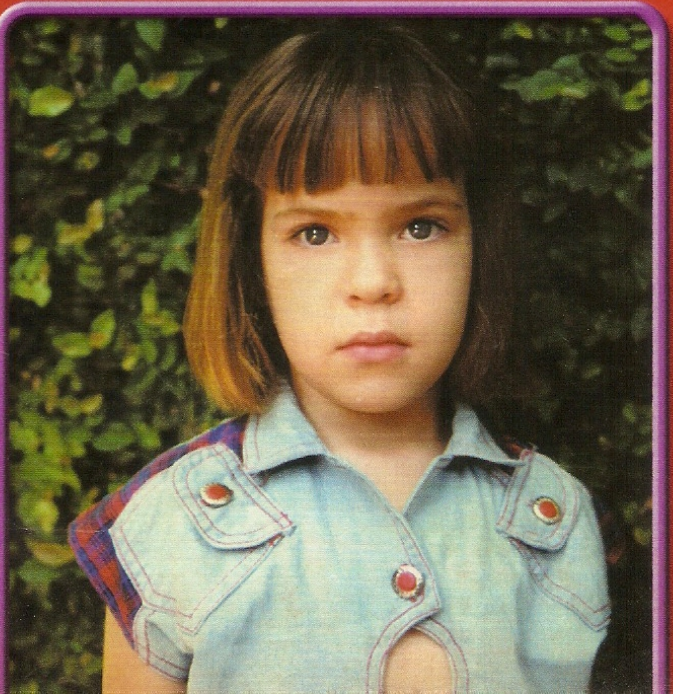
Esta charmosa bruxinha foi feita pela Daniela Dias, que adora desenhar.

CAMPO GRANDE – MS

Eu queria que a RECREIO também falasse sobre futebol.
MURILO QUEIRÓZ
PORTO ALEGRE – RS

A Lidiane Carvalho, de 10 anos, adora os passatempos e as experiências.

SERTÃOZINHO – SP



tirinhas!

Animatiras

por **Jean Galvão**

Bichos

© 2001 Tribune Media Service/Interc. Press

por **Roger Bollen**

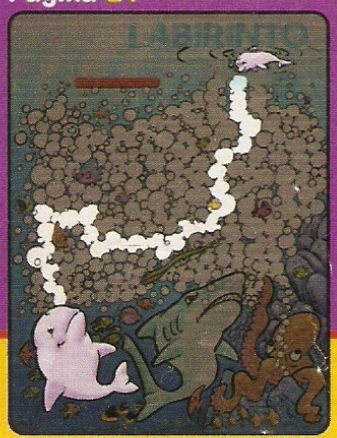
Meg

© 2001 United Features Synd./Interc. Press

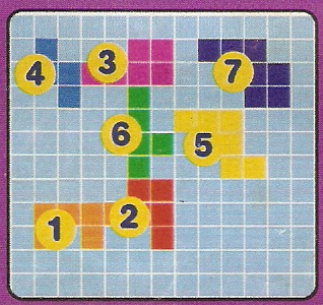
por **Curfman**

Solução dos passatempos

Página 24



Página 37



Página 15

Página 39

REVISTA RECREIO

Páginas 18 e 19

Tem RECREIO na rede!

RECREIO ONLINE

Esta semana:

MASCOTES VIRTUAIS
Conheça os novos bichinhos virtuais do site: um coala e um chimpanzé.

VOCÊ GOSTA DE LER?
Veja as dicas de livros na seção **Biblioteca**. Aproveite também para navegar na página especial sobre Harry Potter.

FAÇA OS TESTES!
Responda as perguntas e descubra mais sobre seu jeito de ser e também sobre conhecimentos gerais.

FELIZ ANO-NOVO!
Mande um cartão virtual de ano-novo para quem você gosta! É só clicar em **Cartões** e escolher o seu.

e mais...

Jogos

Para professores

Para pais

Testes

www.recreionline.com.br

Obrigado por seu voto para o prêmio IBEST! Continue com a gente!

O seu site!

CRAZY PLANET
CRAZY DIPS
CRACKLING & LOLLIPOP
O PIRULITO DO BARULHO!
É SÓ CHUPAR E PIRAR COM O BARULHO
DAS PEDRINHAS QUE ESTALAM NA SUA BOCA!
Chupa Chups
WWW.CHUPACHUPS.COM